



Universidad Nacional Autónoma de
México



Facultad de Ingeniería

Ingeniería en Computación

Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora

GRUPO: 03

Semestre 2022-1

Evidencia de sistema de almacenamiento

Fecha de Entrega: 09/12/21

Integrante:

1. Meza Vega Hugo Adrian

Número de cuenta: 314344580

Email: hamv1509@gmail.com

Grupo de teoría: 03

Evidencias y herramienta de sistema de almacenamiento utilizada.

En este proyecto estuve utilizando dos sistemas de almacenamiento para diferentes objetivos.

One derive.

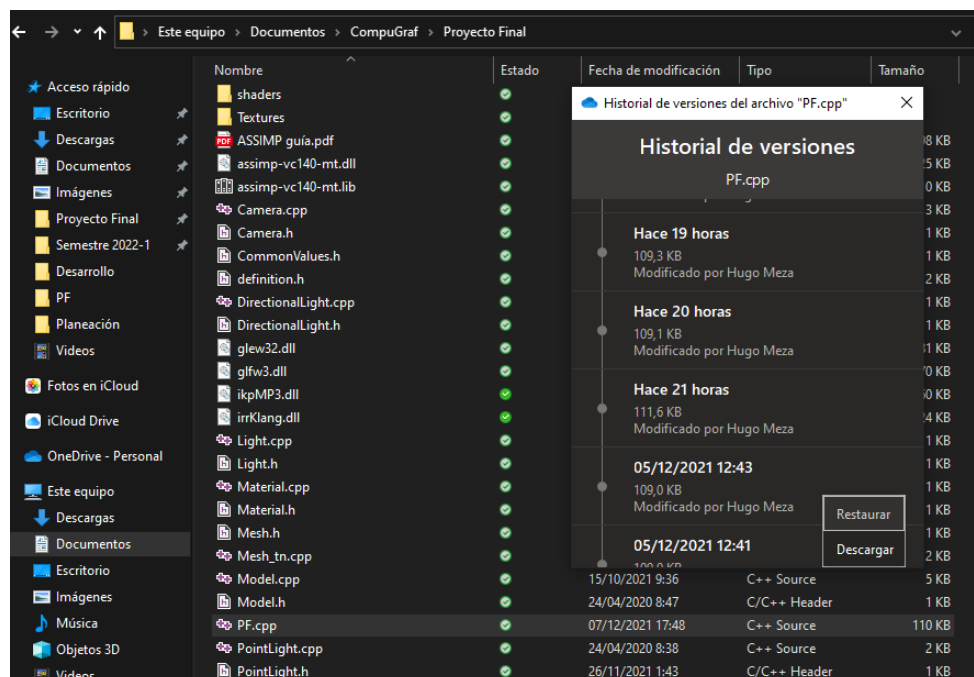
Fue mi sistema de almacenamiento principal, ya que cuento con el servicio incluido con la licencia de office el cual me proporciona 1TB de almacenamiento en la nube.

Trabajar con este sistema fue realmente cómodo, ya que a lo largo del semestre estuve trabajando con dos computadoras y me facilitaba bastante el encontrar mi proyecto actualizado en ambas computadoras.

Para el manejo de versiones realizaba una copia, como paso preventivo, del archivo cpp de la última versión funcional de mi proyecto y la separaba para tenerla como respaldo y poder continuar trabajando y agregando cosas. Cuando agregaba cosas nuevas y lograba hacer funcionar todo, reemplazaba la versión de respaldo por la actual. Todo se sincronizaba de manera automática y en mi otra computadora podía encontrar mis avances sin problema alguno.

De cualquier forma, en caso de presentar alguna falla, tengo la posibilidad de volver a versiones pasadas de mi archivo de código fuente. Gracias al historial de versiones que maneja OneDrive.

Un ejemplo de las versiones que se han generado:



→ > Este equipo > Documentos > CompuGraf > Proyecto Final >

Acceso rápido

- Escritorio
- Descargas
- Documentos
- Imágenes
- Proyecto Final
- Semestre 2022-1
- Desarrollo
- PF
- Planeación
- Videos
- Fotos en iCloud
- iCloud Drive
- OneDrive - Personal
- Este equipo
- Descargas
- Documentos
- Escritorio
- Imágenes
- Música
- Objetos 3D

Nombre	Estado	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
irrKlang.dll	✓	25/07/2021 12:52	Extensión de la ap...	524 KB
Light.cpp	✓	24/04/2020 8:38	C++ Source	1 KB
Light.h	✓	24/04/2020 8:38	C/C++ Header	1 KB
Material.cpp				1 KB
Material.h				1 KB
Mesh.h				1 KB
Mesh_tn.cpp				2 KB
Model.cpp				5 KB
Model.h				1 KB
PF.cpp				110 KB
PointLight.cpp				2 KB
PointLight.h				1 KB
Proyecto Final.exe				617 KB
Proyecto Final.pdb				7.436 KB
Proyecto Final.vcxproj				10 KB
Proyecto Final.vcxproj.filters				5 KB
Proyecto Final.vcxproj.user				1 KB
Shader_light.cpp				9 KB
Shader_light.h				3 KB
Skybox.cpp				3 KB
Skybox.h				1 KB
Sphere.cpp				3 KB
Sphere.h				1 KB
SpotLight.cpp				2 KB
SpotLight.h				1 KB

Historial de versiones del archivo "PF.cpp"

Historial de versiones

PF.cpp

04/12/2021 03:55	107,8 KB	Modificado por Hugo Meza
04/12/2021 03:44	106,7 KB	Modificado por Hugo Meza
26/11/2021 09:54	106,7 KB	Modificado por Hugo Meza
25/11/2021 05:49	98,3 KB	Modificado por Hugo Meza
25/11/2021 12:19	73,2 KB	Modificado por Hugo Meza

→ > Este equipo > Documentos > CompuGraf > Proyecto Final >

Acceso rápido

- Escritorio
- Descargas
- Documentos
- Imágenes
- Proyecto Final
- Semestre 2022-1
- Desarrollo
- PF
- Planeación
- Videos
- Fotos en iCloud
- iCloud Drive
- OneDrive - Personal
- Este equipo
- Descargas
- Documentos
- Escritorio
- Imágenes
- Música
- Objetos 3D

Nombre	Estado	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
irrKlang.dll	✓	25/07/2021 12:52	Extensión de la ap...	524 KB
Light.cpp	✓	24/04/2020 8:38	C++ Source	1 KB
Light.h	✓	24/04/2020 8:38	C/C++ Header	1 KB
Material.cpp				1 KB
Material.h				1 KB
Mesh.h				1 KB
Mesh_tn.cpp				2 KB
Model.cpp				5 KB
Model.h				1 KB
PF.cpp				110 KB
PointLight.cpp				2 KB
PointLight.h				1 KB
Proyecto Final.exe				617 KB
Proyecto Final.pdb				7.436 KB
Proyecto Final.vcxproj				10 KB
Proyecto Final.vcxproj.filters				5 KB
Proyecto Final.vcxproj.user				1 KB
Shader_light.cpp				9 KB
Shader_light.h				3 KB
Skybox.cpp				3 KB
Skybox.h				1 KB
Sphere.cpp				3 KB
Sphere.h				1 KB
SpotLight.cpp				2 KB
SpotLight.h				1 KB

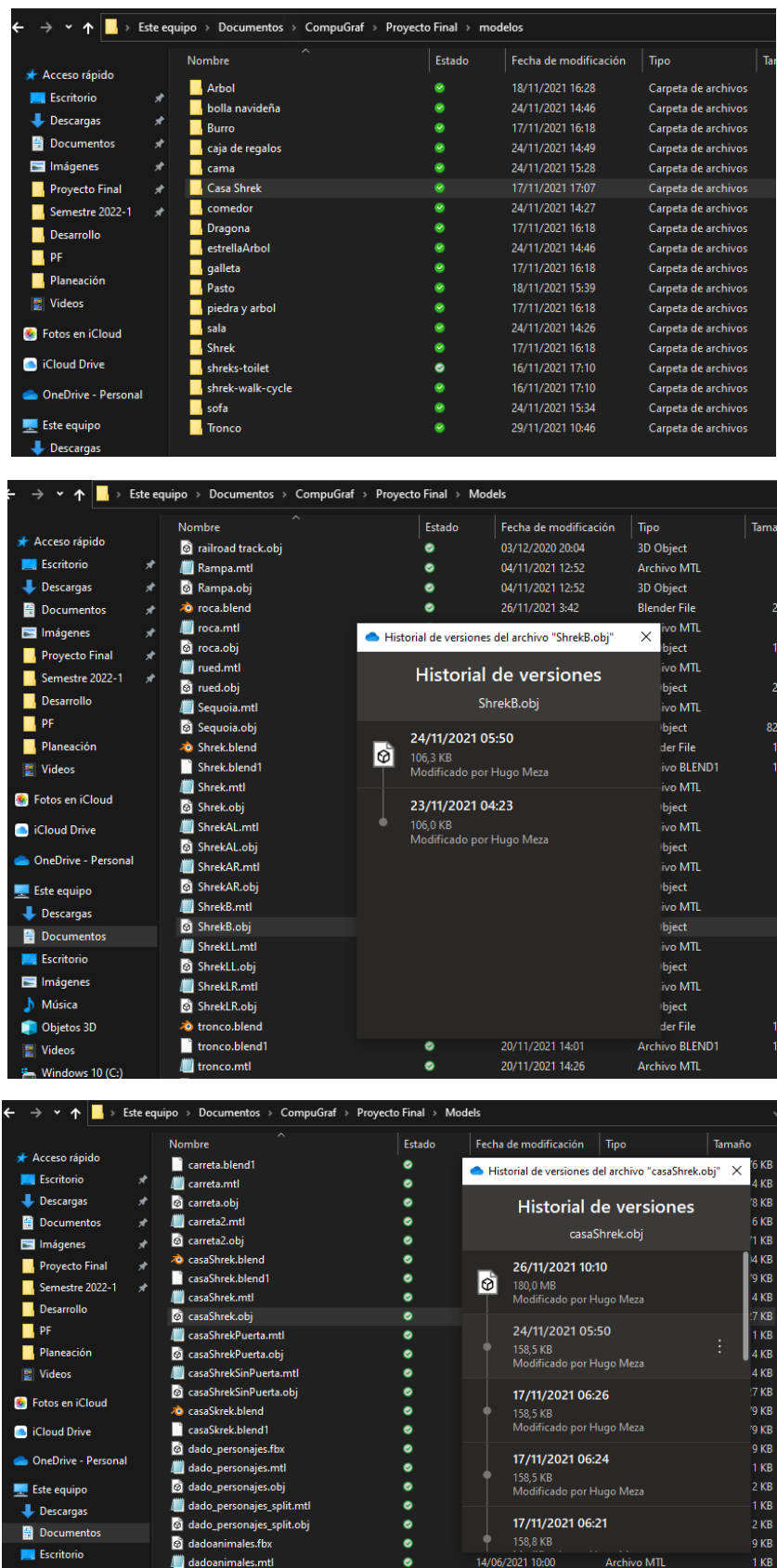
Historial de versiones del archivo "PF.cpp"

Historial de versiones

PF.cpp

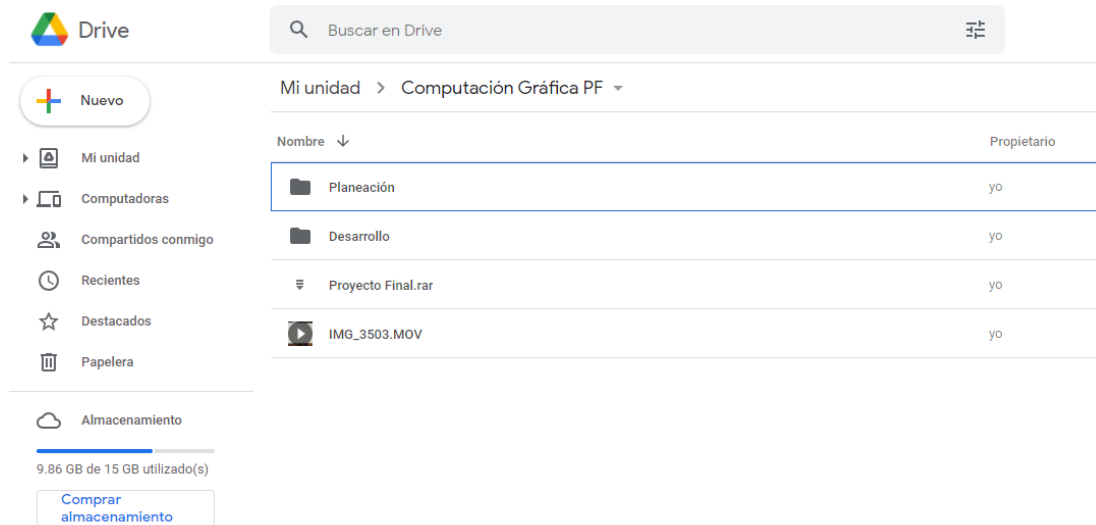
22/11/2021 11:44	37,8 KB	Modificado por Hugo Meza
22/11/2021 11:42	37,8 KB	Modificado por Hugo Meza
22/11/2021 11:32	37,8 KB	Modificado por Hugo Meza
20/11/2021 03:55	37,8 KB	Modificado por Hugo Meza
20/11/2021 03:53	37,8 KB	Modificado por Hugo Meza

Para el caso de mis modelos, imágenes y texturas, en la misma carpeta de mi proyecto, agregué la carpeta modelos para almacenar mis modelos utilizados. Los archivos de blender que iba generando y que posteriormente exportaba como obj los guardé en la carpeta models y agregaba las texturas a la carpeta textures.



Google Drive

Finalmente, utilicé Google Drive para hacer la entrega de mi proyecto, ya que en la clase trabajamos sobre la plataforma de Google classroom y se me hizo más cómodo subir y compartir mis archivos para la entrega de mi proyecto.



Experiencia de uso.

Realmente fue una experiencia muy cómoda y transparente. Ya que no me tuve que preocupar por el manejo de versiones salvo el actualizar mi archivo de “respaldo” para tener una mayor seguridad, ya que esos archivos de respaldo son versiones funcionales y libres de errores de mi proyecto que igual cuentan con historial de versiones por si en algún momento quiero tener acceso a alguna versión en específico.